



**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Mobile Medien 2					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium
Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)	
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe mit schriftlicher Erläuterung (BE)	Seminaristische Lehre, Übungen und Projektarbeit	Prof. Dr. rer. nat. Steffen Bock	

Qualifikationsziele

Die Studierenden kennen die Anwendungsmöglichkeiten von Strukturen und Algorithmen und die besonderen Spezifika für die Entwicklung von Programmen für Mobile Medien. Eine Abgrenzung zwischen den verschiedenen Plattformen mobiler Medien ist ihnen möglich. Die Studierenden sind in der Lage eigene Ideen für Applikationen zu strukturieren und umzusetzen. Sie können die Komplexität abschätzen und zeitgerecht ein Ergebnis liefern.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Einführung in die Entwicklungsumgebung Android Studio sowie zugehörige Sprachelemente und Strukturen von Java

Literatur

- Künneth, T. (2018): Android 8: Das Praxisbuch für Entwickler. Bonn.
- Louis, D. & Müller, P. (2016): Android: Der schnelle und einfache Einstieg in die Programmierung und Entwicklungsumgebung. München.
- Richter, E. (2017): Android-Apps programmieren: Praxiseinstieg mit Android Studio. Frechen.

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dr. rer. nat. Steffen Bock	Mobile Medien 2	4